

# TABLE DES MATIERES

|   | Page |
|---|------|
| <b>Personnages</b><br>Ce chapitre vous présente James Sunderland et tous les personnages que vous croiserez au cours de votre aventure. Dans un souci de maintenir le suspense, seuls les éléments essentiels de leur passé sont révélés. | 4    |
| <b>Principes du jeu</b><br>Tout ce qu'il vous faut savoir sur le système de jeu, les armes et les bases du combat. Soyez prêt à affronter les horreurs à venir.   | 10   |
| <b>Bestiaire</b><br>Apprenez à connaître les points forts et les faiblesses de vos adversaires. Les descriptions détaillées devraient vous permettre de vous sortir au mieux de toutes les situations.                                    | 22   |
| <b>Cheminement</b><br>Ces pages vous guident pas à pas à travers Silent Hill 2. Vous ne laisserez aucun objet derrière vous, aucun monstre en vie et aucune question sans réponse.  | 32   |
| <b>Comment utiliser le Cheminement</b>  | 34   |
| <b>Les alentours de Silent Hill</b>   | 36   |
| <b>Silent Hill (Est)</b>  | 38   |
| <b>Limmeuble</b>  | 40   |
| <b>Silent Hill (Ouest)</b>  | 55   |
| <b>L'hôpital de Brookhaven</b>  | 60   |
| <b>L'hôpital de Brookhaven « altéré »</b>   | 74   |
| <b>Silent Hill « altéré »</b>   | 84   |
| <b>Société historique</b>   | 87   |
| <b>Prison</b>   | 90   |
| <b>Hôtel Lakeview</b>   | 102  |
| <b>Hôtel Lakeview « altéré »</b>  | 112  |
| <b>Inventaire</b><br>Armes, équipement, cartes, clés et autres documents... La liste, l'emplacement et l'utilisation de tous les objets du jeu sont présentés sous forme de tableaux.   | 122  |
| <b>Secrets</b><br>Ces informations s'adressent aux joueurs qui ont déjà terminé Silent Hill 2 au moins une fois. Tous les secrets les mieux gardés y sont révélés.  | 138  |
| <b>Index</b><br>L'index dresse la liste des termes principaux employés dans ce guide pour vous éviter de perdre un temps précieux à chercher les réponses exactes à vos questions.  | 160  |
| <b>Crédits</b>  | 163  |





## James Sunderland

C'est une lettre qui amène James Sunderland à Silent Hill. Une soi-disant lettre de Mary, son épouse victime trois ans plus tôt d'une maladie incurable. James a évidemment du mal à imaginer que sa femme puisse toujours être en vie, mais il veut en avoir le cœur net. Mû par une infime lueur d'espoir, il prend la route de cette paisible bourgade où ils passèrent jadis de si romantiques vacances.

Mais à son arrivée il ne trouve que mystères. La ville entière est recouverte d'un épais brouillard glacé. Les rues sont totalement désertes. L'angoisse règne.

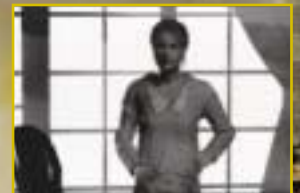
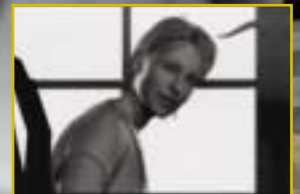
James découvre une tâche de sang et entrevoit une ombre inquiétante s'évanouir dans la brume. Cette épouvantable apparition n'est qu'un préambule, un avant-goût de ce que lui réservent les heures à venir. En enquêtant sur les mystères de Silent Hill, il sera happé par un effroyable cauchemar. Où se trouve la réalité ? Tout ceci ne pour-

rait-il être que le fruit de son imagination ? La quête de James pour retrouver Mary se transforme peu à peu en une descente vers les profondeurs de son âme...



## Mary

Silent Hill est un merveilleux souvenir pour Mary et son époux. Ils y ont autrefois savouré ensemble de longues heures de bonheur. James lui avait promis qu'ils y retourneraient, mais ne put tenir parole. Elle fut foudroyée par la maladie trois ans auparavant. La réception d'une lettre, indéniablement rédigée de la main de Mary, bien longtemps après son décès, fait naître le doute. Pourrait-elle toujours être en vie ? Plus encore que la lettre, c'est sa mort qui semble soudain bien mystérieuse. Quelle étrange secret se cache dans leur ancien « lieu à eux » ?





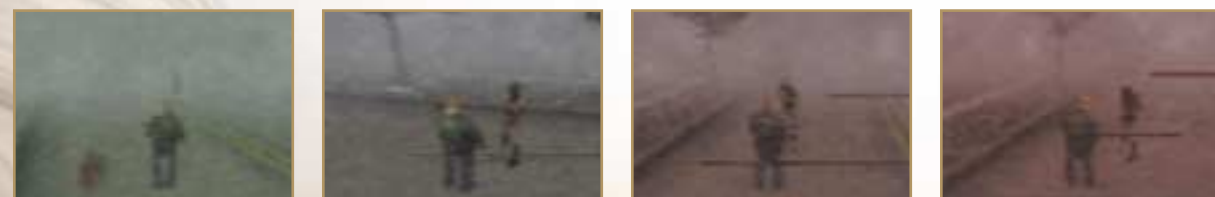
# Conseils de survie

## Santé

Ce chapitre n'a pas pour objet de transformer votre aventure dans Silent Hill en promenade de santé, mais bien de vous préparer au mieux aux difficiles épreuves que vous allez devoir surmonter. Dans le cas fort probable où James serait blessé par les effroyables créatures qui hantent la ville, il vous faudrait alors trouver des boissons revigorantes, des trousse de soins ou des ampoules pour le remettre sur pieds. Vous pouvez utiliser ces soins en cours de partie à l'aide du joystick analogique droit (touche **R3**) ou en ouvrant votre inventaire. Si vous optez pour la seconde méthode, pensez toujours à vérifier que vous avez choisi le bon remède. Surveillez donc attentivement votre Etat.

Tant que James est en parfaite santé, la fenêtre de votre Etat affiche une vue oscillante verte de votre environnement direct. Cette image change une fois qu'il a encaissé quelques coups. A mesure que l'état de santé de votre héros s'aggrave, l'image se dégrade également et sa couleur change progressivement pour finalement virer au rouge, qui indique que James approche du seuil de la mort.

Si la fenêtre d'Etat n'a perdu qu'un niveau, c'est à dire que l'image vacille à peine, il vous suffit de boire une boisson revigorante pour revenir au mieux de votre forme. Utiliser une trousse de soins pour si peu serait du gaspillage et nous vous recommandons de conserver précieusement les ampoules pour les cas d'extrême urgence, lorsque James est proche de son dernier souffle... La sensibilité de vos doigts vous permet de détecter les blessures sans ouvrir votre inventaire. Votre manette vibre de plus en plus fort à mesure que l'état de James se dégrade. La vibration simule un rythme cardiaque rapide et irrégulier. Cette méthode n'est toutefois pas infaillible au cœur de l'action, car le recul entraîné par la déflagration d'une arme à feu peut aussi provoquer des vibrations. L'essoufflement de James est également visible à l'écran, ses épaules s'affaissent et il reprend son souffle en haletant. Mais il peut très bien être essoufflé parce qu'il vient de courir un moment. Il est généralement plus prudent de commencer par ouvrir votre inventaire pour contrôler l'état de santé de votre héros avant de lui administrer des soins.



## Ecole de combat

Vous devez maintenir la touche **R2** enfoncée pour que James utilise l'arme que vous avez choisie. Seul le niveau Débutant permet de dégainer automatiquement face au danger. Vous attaquez à l'aide de la touche **X**, mais selon l'armement adopté, il y a quelques bases à connaître.

### Les armes blanches

Les armes blanches vous permettent deux types d'attaques. Si vous appuyez légèrement sur la touche **X**, James porte un coup frontal ou sur le flanc. Si, en revanche, vous exercez une pression plus forte sur la touche **X**, il brandit son arme à

deux mains pour en asséner un coup violent. Cette attaque demande davantage de précision pour atteindre sa cible mais son résultat est considérablement plus dévastateur que d'autres assauts à plus longue portée.

| Arme  | Planche de bois                                     | Tuyau en acier                            | Grand couteau  |
|---|---|---|--|
| <b>Possibilité de se déplacer tout en gardant l'arme au poing :</b> | Oui   | Oui                                       | Non  |
| <b>Attaque légère :</b>   | Attaque latérale de faible rayon                    | Coup                                      | Attaque latérale de rayon important  |
| <b>Portée :</b>   | Courte  | Longue                                    | Longue   |
| <b>Cadence :</b>  | Rapide  | Rapide                                    | Très lente   |
| <b>Particularité :</b>  | Possibilité de porter deux coups rapides d'affilée. | James fait un pas en avant à chaque coup. | Vous ne pouvez bouger que très lentement, même lorsque votre arme est baissée. |
| <b>Attaque lourde :</b>   | Coup avec élan                                      | Coup avec élan                            | Coup avec élan   |
| <b>Portée :</b>   | Moyenne   | Moyenne                                   | Moyenne  |
| <b>Cadence :</b>  | Rapide/moyenne                                      | Rapide                                    | Très lente   |

### Les armes à feu

Les armes à feu n'offrent qu'une méthode d'attaque possible. Si vous gardez le doigt sur la touche **X** James vide son chargeur sur sa cible. Si vous continuez d'appuyer sur la touche, il recharge son arme, à moins qu'il soit à court de munitions. Vous ne pouvez pas déplacer James pendant ce long processus, ce qui en fait une proie facile pour tous les monstres rôdant aux alentours. Il est plus prudent de surveiller le nombre de balles ou de cartouches qu'il vous reste.

Ouvrez votre inventaire en appuyant sur la touche **START** et choisissez l'option Recharger dans le coin supérieur droit du menu Commande. Vous pouvez alors fermer votre inventaire et continuer à tirer sans perte de temps inutile. Le fusil et la carabine ont certes une puissance de feu supérieure à celle du pistolet, mais leur magasin contient moins de munitions et la cadence de tir est plus lente. Vous remarquerez que les dégâts provoqués par le fusil de chasse augmentent rapidement à mesure que vous approchez de votre cible, aussi s'avère-t-il parfois plus efficace que la carabine de chasse.

| Arme  | Pistolet | Fusil de chasse | Carabine de chasse |
|---|----------|-----------------|--------------------|
| <b>Possibilité de se déplacer tout en gardant l'arme au poing :</b> | Oui      | Oui             | Non                |
| <b>Possibilité de se déplacer tout en tirant :</b>                  | Oui      | Non             | Non                |
| <b>Nombre de balles ou de cartouches par chargeur :</b>             | 10       | 6               | 4                  |
| <b>1 tir toutes les... secondes.</b>                                | 0,5      | 2               | 1,5                |
| <b>Quantité de munitions disponibles</b>                            | Grande   | Moyenne         | Faible             |



# Lying Figure

C'est la première surprise que vous réservent les rues embrumées de Silent Hill. Bien que très lent, le Lying Figure est tout sauf inoffensif. Vous rencontrerez souvent cette créature affublée d'une camisole de force dans la première moitié du jeu. Elle erre dans les rues, chancelant et se redressant lentement, en émettant un étrange son de clapotis spongieux. Mais ne vous fiez pas aux apparences, le Lying Figure peut atteindre des vitesses impressionnantes lorsqu'il se déplace en rampant.

## Quartier

- Silent Hill
- Woodside Apartment
- Blue Creek Apartment
- Société Historique
- Prison
- Labyrinthe
- Hôtel Lakeview
- Hôtel Lakeview « altéré »

## Comportement

Dès que le monstre détecte la présence de James, il titube dans sa direction pour s'arrêter à quelques mètres. Vous avez alors la possibilité d'anticiper son attaque, qui consiste à se pencher en arrière pour cracher un jet de vapeur acide. Lorsqu'elle décide de ramper, cette monstrueuse créature aime à s'embusquer sous les voitures. Or, votre radio ne réagit à sa présence en émettant un grésillement strident qu'une fois qu'elle surgit de sa cachette. Mais ne craignez rien, vous pouvez toujours détecter sa présence en vous fiant à James, qui tourne automatiquement la tête en direction du danger. Au cas où votre héros barre la route, le monstre rampant le charge, puis se relève au bout de quelques instants pour cracher son nuage acide.



## Stratégie

Ces créatures vous attaquent à distance, aussi le combat rapproché présente-t-il quelques risques. L'usage d'une arme à feu vous offre une certaine sécurité mais vous ne disposez que d'une planche de bois au début du jeu. Faites alors un pas en arrière pour éviter le jet d'acide, puis contre-attaquez immédiatement. Vous découvrirez rapidement qu'un coup avec élan bien placé donne un résultat plus efficace qu'une attaque latérale (reportez-vous à la page 17 du chapitre Principes du jeu). Le monstre s'écroule après quelques coups, mais vous n'en êtes pas débarrassé pour autant. Si vous ne lui portez pas le coup de grâce, la créature se relève ou prend la fuite en rampant. Le meilleur moyen d'en finir consiste donc à courir dans sa direction pour l'achever d'un bon coup de pied en appuyant sur la touche **⊗**. Cette méthode est également la bienvenue pour économiser une balle lorsque la créature tombe sous vos coups de feu.

Ces monstres deviennent particulièrement dangereux quand ils se déplacent en groupe, car ils tentent systématiquement de vous encercler. Tâchez d'éviter ce type d'affrontement de masse pour au contraire vous charger des créatures les unes après les autres.

|                    | Débutant                   | Facile                     | Normal                     | Difficile                  |
|--------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
|                    | Balles / coups nécessaires | Balles / coups nécessaires | Balles / coups nécessaires | Balles / coups nécessaires |
| Planche de bois    | 2-8                        | 5-11                       | 9-15                       | 16-24                      |
| Tuyau en acier     | 2-8                        | 4-10                       | 6-14                       | 15-22                      |
| Grand couteau      | 1                          | 1                          | 1                          | 1-3                        |
| Pistolet           | 3-6                        | 4-10                       | 8-14                       | 16-24                      |
| Fusil de chasse    | 1-2                        | 1-3                        | 1-4                        | 4-7                        |
| Carabine de chasse | 2                          | 2                          | 1-3                        | 5-6                        |

# Creepers

Ces petites créatures aux allures de cafards sont rares et relativement inoffensives. Vous les reconnaîtrez aisément aux petits cris brefs et aigus qu'elles émettent en grouillant sur le sol.

## Quartier

- Silent Hill
- Woodside Apartment
- Blue Creek Apartment
- Société Historique

## Comportement

Ces monstres ne sont pas particulièrement agressifs et n'attaquent que si James leur barre la route. Après une ou deux morsures aux pieds sans réelle gravité, ils disparaissent.

## Stratégie

Les Creepers sont si peu résistants que vous pouvez généralement vous en débarrasser d'une seule balle. Leur rapidité les rend néanmoins presque intouchables avec une arme blanche. Mais ne désespérez pas, une ou deux balles bien placées valent tous les insecticides ! Dans un souci d'économie de munitions, vous pouvez également tenter d'écraser les Creepers en appuyant sur la touche **⊗**. Sachez tout de même que l'efficacité cette méthode n'est absolument pas garantie contre une créature d'une telle agilité. La meilleure solution reste de vous en tenir à l'écart lorsque vous arpentez les rues de Silent Hill.

|                    | Débutant                   | Facile                     | Normal                     | Difficile                  |
|--------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
|                    | Balles / coups nécessaires | Balles / coups nécessaires | Balles / coups nécessaires | Balles / coups nécessaires |
| Planche de bois    | 1                          | 1-2                        | 1-2                        | 2-3                        |
| Tuyau en acier     | 1                          | 1                          | 1                          | 1-2                        |
| Grand couteau      | ⊙                          | ⊙                          | ⊙                          | ⊙                          |
| Pistolet           | 1                          | 1-3                        | 1-4                        | 3-8                        |
| Fusil de chasse    | 1                          | 1-3                        | 1-3                        | 2-4                        |
| Carabine de chasse | ⊙                          | ⊙                          | ⊙                          | ⊙                          |





### Comment lire le Cheminement

Le Cheminement vous indique la voie à suivre pour vous tirer au mieux des péripéties qui vous attendent dans Silent Hill 2. Les informations qu'il fournit s'appliquent principalement au mode Normal, mais toute différence significative apparaissant dans les autres niveaux de difficulté y est expliquée en détail. Des exemples pratiques vous aident à trouver votre route sur les cartes pour vous assurer un accès simple et rapide à tous les renseignements nécessaires.

### Nom des lieux

Les en-têtes en haut de page vous indiquent toujours votre position dans Silent Hill.

### Les cartes

Chaque lieu est illustré d'une carte qui indique la position de tous les objets. Chaque carte est suivie d'une légende qui vous dresse la liste de tous les objets, documents, monstres et points de sauvegarde du quartier qu'elle représente. Attention, les noms de lieu sont en anglais sur les cartes. Ils sont indiqués entre crochets lorsqu'ils diffèrent des textes à l'écran en français. Pensez aussi à vérifier la rose des vents, qui vous indique les points cardinaux, lorsque vous consultez une carte, d'autant qu'elles ne sont pas toutes orientées de la même façon.

Les objets ● et les documents  sont numérotés par ordre d'apparition dans le cheminement. Les icônes rouges représentent les lieux où vous les trouvez. Les icônes bleues indiquent l'endroit où vous devez les utiliser.

### A l'est de Silent Hill

**Objets**

- Fleuret de bois
- Mante
- CD-Reportage de l'insolite
- Serrure / Clé au point de sauvegarde

**Monstres**

- ☐ Mouvement du monde
- ☐ Mêmes points de coupe d'été
- ☐ Carte trouvée sur le sol
- ☐ Journal personnel de la femme du meurtre

**Points de sauvegarde**

- Rue de stationnement
- Multibombe

**Équipement**

- Boîtes temporaires et
- Boîtes de sacs et
- Boîtes de produit

**Autres**

- Using l'arme u2
- Clavier u2

**Handlery Street / Lindsay Street**

Remarque : le nom de la rue que vous allez visiter est affiché en haut de la page de la carte. Vous pouvez aussi cliquer sur le nom de la rue pour accéder à la page de la carte. Les noms de rue sont en anglais sur les cartes. Ils sont indiqués entre crochets lorsqu'ils diffèrent des textes à l'écran en français. Pensez aussi à vérifier la rose des vents, qui vous indique les points cardinaux, lorsque vous consultez une carte, d'autant qu'elles ne sont pas toutes orientées de la même façon.

Vous pouvez aussi cliquer sur le nom de la rue pour accéder à la page de la carte. Les noms de rue sont en anglais sur les cartes. Ils sont indiqués entre crochets lorsqu'ils diffèrent des textes à l'écran en français. Pensez aussi à vérifier la rose des vents, qui vous indique les points cardinaux, lorsque vous consultez une carte, d'autant qu'elles ne sont pas toutes orientées de la même façon.

### Symboles utilisés pour les cartes

- Vous ne pouvez pas continuer dans cette direction.
- ⋮ Vous ne pouvez dépasser ce point qu'après un événement particulier.
- ➡ Porte non verrouillée.
- ⚡ Cette porte ne s'ouvre que d'un côté.
- ➡ Il vous faut la bonne clé pour ouvrir cette porte.

### Les Boss

Vous ne savez pas comment vaincre un boss ? Le cheminement est là pour vous aider ! Vous trouverez des renseignements concernant les armes à employer et les meilleures stratégies à suivre contre les monstres communs dans le chapitre Principes du jeu (pages 10 à 21) et le chapitre Bestiaire (pages 22 à 31). Les tableaux consacrés aux boss vous révèlent le nombre de coups nécessaires pour les terrasser ou les repousser, selon les différents niveaux de difficulté.

⊗ : Attention, l'usage de cette arme présente de très sérieux risques contre cette espèce de monstre. Nous le déconseillons très vivement !

### Abnormal Difficulty

La difficulté de ce mode est d'être que la plus élevée de son état. Vous devez être très prudent et très rapide pour survivre à ce mode. Chaque ennemi est plus puissant que dans le mode Normal, et la durée de vie est plus longue. Les ennemis sont plus nombreux et plus agressifs. Les objets sont plus rares et les points de sauvegarde sont plus éloignés.

**Les chambres des exécutions**

Il y a deux chambres des exécutions dans ce mode. Elles sont situées dans le sous-sol de la prison. Elles sont utilisées pour exécuter les prisonniers. Les gardiens sont plus nombreux et plus agressifs. Les objets sont plus rares et les points de sauvegarde sont plus éloignés.

**L'énigme des pendus**

Il y a une énigme des pendus dans ce mode. Elle est située dans le sous-sol de la prison. Elle est utilisée pour résoudre l'énigme des pendus. Les objets sont plus rares et les points de sauvegarde sont plus éloignés.

|                                      | Normal | Hard  | Very Hard | Abnormal |
|--------------------------------------|--------|-------|-----------|----------|
| Fleuret de bois                      | 10     | 10    | 10        | 10       |
| Mante                                | 12     | 12    | 12        | 12       |
| CD-Reportage de l'insolite           | 1      | 1     | 1         | 1        |
| Serrure / Clé au point de sauvegarde | 12-16  | 12-16 | 12-16     | 12-16    |
| Mouvement du monde                   | 2-4    | 4-6   | 6-8       | 8-10     |
| Mêmes points de coupe d'été          | 2      | 4     | 6         | 8        |

### Les paragraphes

Ces paragraphes vous révèlent toutes les informations nécessaires pour progresser dans votre aventure. Les objets qui attendent de rejoindre votre inventaire sont indiqués en rouge, et ceux que vous devez utiliser, en bleu. Les sous-titres, quant à eux, vous dévoilent votre destination suivante et ce qui peut vous y attendre. Presque toutes les actions du jeu s'effectuent à l'aide de la touche ⊗. Lorsque le texte vous invite à ramasser ou examiner un objet, utiliser une clé ou ouvrir une porte, il vous suffit de correctement positionner James et d'appuyer sur la touche ⊗.

### Les encarts Énigme

Nous avons rédigé ces encarts dans le souci de vous aider à avancer dans le jeu, sans pour autant vous gâcher le plaisir de résoudre les énigmes. Plutôt que de donner directement la solution d'une énigme, nous avons choisi de révéler dans un premier temps la liste de tous les objets et documents nécessaires pour la résoudre, ainsi que quelques renseignements supplémentaires pour les plus complexes. Si vous n'arrivez toujours pas à trouver la solution, vous pouvez alors vous reporter au chapitre Secrets à partir de la page 138, qui dresse la liste de toutes les solutions de toutes les énigmes.

Personnages

Principes du jeu

Bestiaire

Cheminement

Inventaire

Secrets

Glossaire



## L'équipement

Silent Hill foisonne d'objets de soin et de boîtes de munitions que vous pouvez ramasser. Vous en trouverez aussi bien dans les bâtiments que dans les rues. Tandis que les boissons revigorantes et les balles de pistolet sont des objets courants, les ampoules et les cartouches de fusil sont aussi rares qu'éloignées les unes des autres. Elles n'apparaissent qu'à partir d'un certain niveau de progression dans le jeu. Tâchez donc de réserver vos plus précieuses trouvailles pour les situations d'urgence.

Ne soyez pas surpris si vous trouvez des objets ou munitions dont vous n'avez pas encore utilisé. Contentez-vous de les conserver en attendant de trouver la situation ou l'arme correspondante. Au bout de quelques minutes de jeu, vous serez automatiquement en possession de la radio, puis de la torche électrique. Vous trouverez des informations très utiles sur ces précieux objets dans le chapitre Principes du jeu (page 15).

## Les cartes

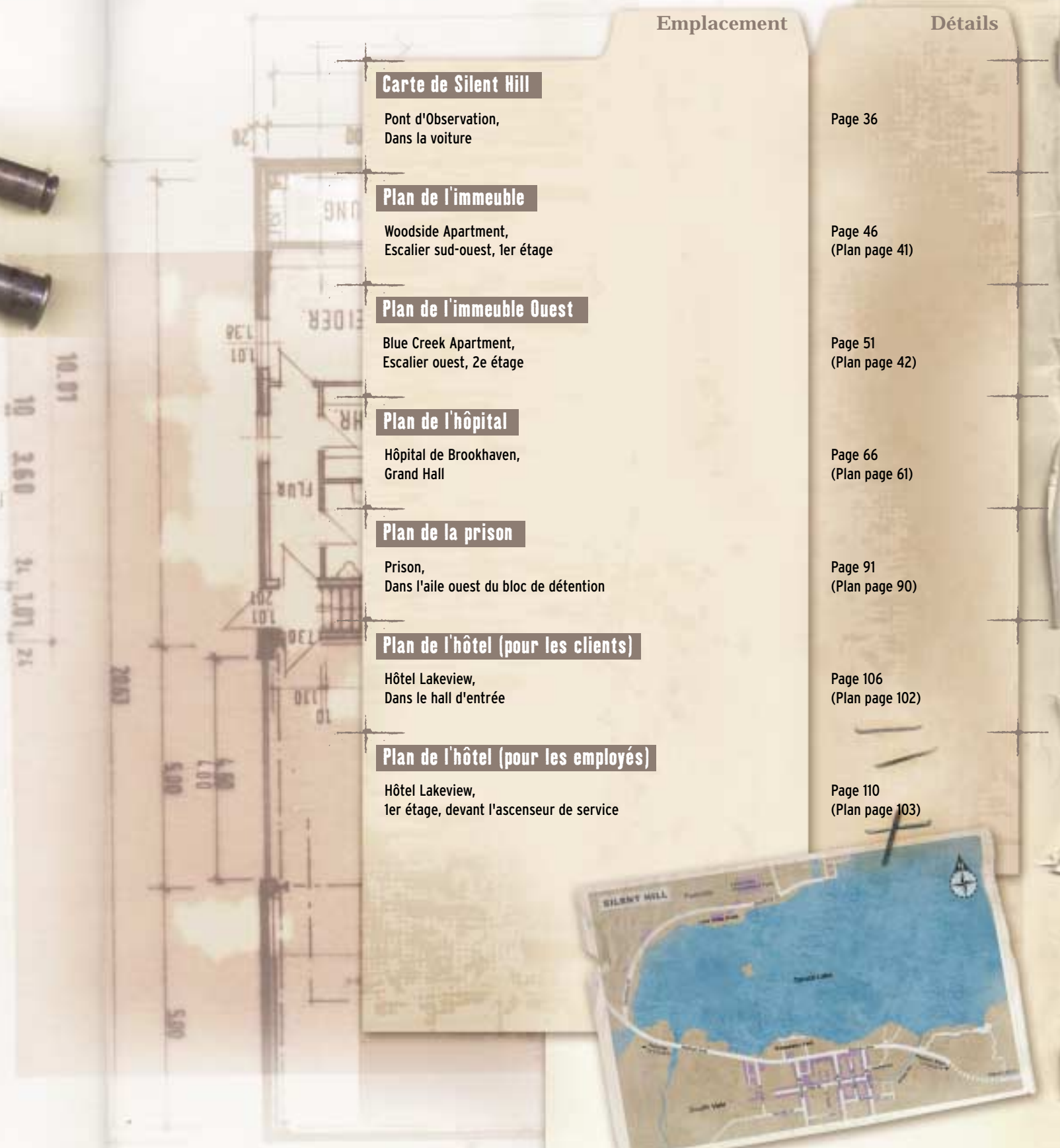
Il est bien facile de se perdre dans l'épais brouillard qui recouvre Silent Hill ou dans les immeubles sombres et lugubres. Les cartes sont donc des instruments de survie essentiels. Vous n'êtes même pas certain de sortir du parking au début du jeu sans y avoir recours !

N'oubliez pas que lorsque vous entrez dans un bâtiment, vous en trouverez généralement le plan près de l'entrée... Cela n'est malheureusement pas systématique.

| Emplacement   | Description   |
|---|---|
|  <p><b>Torche électrique</b><br/>Woodside Apartment, Chambre 205</p> | Indispensable pour ramasser ou utiliser des objets dans les pièces obscures |
|  <p><b>Radio</b><br/>Au bout de Vachss Road</p>                      | Ses grésillements vous avertissent que des monstres rôdent à proximité      |

| Description  |
|--|
|  <p><b>Boissons revigorantes</b><br/>Faible pouvoir régénérant</p>                                   |
|  <p><b>Trousses de soins</b><br/>Pouvoir régénérant moyen</p>                                       |
|  <p><b>Ampoules</b><br/>Guérison totale</p>   |
|  <p><b>Balles de pistolet</b><br/>Munitions pour le pistolet, 10 balles par boîte</p>               |
|  <p><b>Cartouches de fusil</b><br/>Munitions pour le fusil de chasse, 6 cartouches par boîte</p>    |
|  <p><b>Cartouches carabine</b><br/>Munitions pour la carabine de chasse, 4 cartouches par boîte</p> |

| Emplacement  | Détails                  |
|--|--------------------------|
| <p><b>Carte de Silent Hill</b><br/>Pont d'Observation, Dans la voiture</p>                                     | Page 36                  |
| <p><b>Plan de l'immeuble</b><br/>Woodside Apartment, Escalier sud-ouest, 1er étage</p>                         | Page 46 (Plan page 41)   |
| <p><b>Plan de l'immeuble Ouest</b><br/>Blue Creek Apartment, Escalier ouest, 2e étage</p>                      | Page 51 (Plan page 42)   |
| <p><b>Plan de l'hôpital</b><br/>Hôpital de Brookhaven, Grand Hall</p>  | Page 66 (Plan page 61)   |
| <p><b>Plan de la prison</b><br/>Prison, Dans l'aile ouest du bloc de détention</p>                             | Page 91 (Plan page 90)   |
| <p><b>Plan de l'hôtel (pour les clients)</b><br/>Hôtel Lakeview, Dans le hall d'entrée</p>                     | Page 106 (Plan page 102) |
| <p><b>Plan de l'hôtel (pour les employés)</b><br/>Hôtel Lakeview, 1er étage, devant l'ascenseur de service</p> | Page 110 (Plan page 103) |






## Vos autres adversaires

### Eddie

- Vous doublez les dommages en le frappant de votre grand couteau, et les multipliez par cinq en l'attaquant à la tronçonneuse.
- Eddie est résistant à la planche de bois et au pistolet (les dommages sont réduits de moitié).
- Eddie souffre le double de dommages s'il est touché lors de sa phase d'attaque.
- La tronçonneuse saura prouver son efficacité lors du deuxième combat contre Eddie. Puisque vous commencez le combat armé d'une arme de corps à corps, Eddie va se ruer sur vous. Ne portez alors que des attaques puissantes... Avec un peu de chance, Eddie continuera inlassablement de se jeter sur votre engin !



41

### Flesh Lip

- Vulnérable à la planche de bois. Les dommages doublent.
- Plus vous l'attaquez à l'aide du tuyau en acier, plus il y résiste. Les dommages que vous lui infligez diminuent de moitié, puis d'un tiers, d'un quart et ainsi de suite...

### The prisoners

Il existe d'autres adversaires cachés qui vous attendent dans la prison. Ces créatures sont si secrètes qu'elles n'attaquent même pas. En fait, ce ne sont pas réellement des monstres, mais plutôt d'obscurs habitants des cellules. Ces petites créatures vertes et gluantes sont la source des voix angoissantes qui résonnent dans les blocs de détention. Si vous appuyez sur la touche **R2** lorsque l'une d'elles est à proximité, James la vise automatiquement... Vous pouvez même la tuer avec un peu de patience. Mais ce n'est vraiment pas nécessaire.

### Abstract Daddy

- Les dommages infligés diminuent au bout de deux balles de pistolet, et sont réduits de 40% à partir de la troisième.



42



43

Il ne faut néanmoins pas abuser de cette tactique de blocage car même si elle réussit, James perd 10% de sa vitalité. Cela n'a rien de surprenant lorsqu'on réalise qu'il tente par exemple d'amortir des coups de tuyau en acier avec son épaule ! Votre meilleur pari consiste donc à appliquer le vieux proverbe : la meilleure défense, c'est l'attaque !...

### L'invulnérabilité

Lorsque vous choisissez le Niveau d'action Débutant, James est immortel. Bien que son état de santé bascule rapidement dans la zone rouge, sa vitalité ne change pas. Il n'y a que deux exceptions à cette règle :

- Le coup à deux mains de la Tête de Pyramide est fatal.
- Vous perdez la partie si vous blessez Maria par balle.

Dans tous les niveaux de difficulté, vous pouvez profiter d'un instant d'invulnérabilité lorsque James attaque, c'est-à-dire entre le moment où vous déclenchez l'attaque et celui où elle aboutit. Si, par exemple, un Lying Figure crache son jet d'acide au visage de James et que vous répliquez immédiatement d'une balle de pistolet, votre héros n'est pas blessé. A partir du moment où, bien entendu, la balle atteint sa cible. Si le monstre recule, le nuage toxique passe sur James sans lui infliger le moindre dommage.

Vous pouvez également bénéficier de cet effet lorsque vous combattez le couple de Têtes de pyramides armé de votre tronçonneuse. Les monstres manient leur lance avec une certaine lenteur. Si votre tronçonneuse est déjà en marche et que vous appuyez sur la touche **X** au bon moment, James enfonce son arme dans le corps de son adversaire, alors que la

### Soigner les blessures

Lorsque Maria est blessée par une attaque, elle récupère progressivement sa vitalité. Vous pouvez tourner cet aspect du jeu à votre avantage lorsque vous êtes attaqué par la Tête de pyramide dans le sous-sol de l'hôpital de Brookhaven « altéré ». Cette méthode est extrêmement risquée, en particulier en niveau Difficile, car Maria meurt au bout de trois coups seulement. Si vous ne parvenez pas à diriger James dans le couloir, essayez la stratégie suivante : Interposez James entre Maria et le monstre une fois qu'elle a reçu deux coups. Ralentissez la créature en l'attaquant, puis tâchez de lui faire concentrer ses attaques sur James. Donnez à Maria le temps de récupérer, puis courez droit devant vous. Cependant, si vous ne disposez pas encore de la tronçonneuse, ce procédé risque de s'avérer coûteux en objets de soins.

lance le traverse sans lui infliger le moindre dommage. Dans ce cas néanmoins, seules les attaques déclenchées par le monstre que vous frappez sont ainsi annulées. Les attaques de son compagnon restent aussi douloureuses que d'habitude... Cette stratégie n'est par conséquent, valable que lorsque les Têtes de pyramides se tiennent l'une derrière l'autre, ce qui ne se produit que très rarement.



44



45

## Fonctions spéciales

### L'art de bloquer les attaques

Il est possible de bloquer les attaques de la plupart des monstres. Pour ce faire, vous devez relâcher la touche **R2** lorsque votre adversaire vous attaque pour appuyer sur la touche **Ⓢ**. Vous pouvez également vous déplacer latéralement à l'aide des touches **R1** ou **L1**. Vous pouvez ainsi bloquer les attaques suivantes :

- |                     |  |
|---------------------|--|
| Bubble Head Nurse : | toutes les attaques                        |
| Eddie :             | coup de poing                              |
| Flesh Lip :         | coup de pied (rare)                        |
| Lying Figure :      | jet d'acide (en niveau Débutant et Facile) |
| Mannequin :         | toutes les attaques                        |
| Pyramide rouge :    | coup de poing (rare)                       |
| Boss de fin :       | coup de tentacule                          |